

Paikkojen dramaturgiaa elokuvassa

Viestinnän koulutusohjelma
Audiovisuaalisen mediatuotannon
suuntautumisvaihtoehto
Opinnäytetyö
3.12.2007

Kanerva Pasanen



TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma		Suuntautumisvaihtoehto Av-mediatuotanto, käsikirjoitus	
Tekijä Kanerva Pasanen			
Työn nimi Paikkojen dramaturgiaa elokuvassa			
Työn ohjaaja/ohjaajat Antero Arjatsalo			
Työn laji Opinnäytetyö		Aika 3.12.2007	Numeroidut sivut + liitteiden sivut 28 + 17 (käsikirjoitus)
<p>TIIVISTELMÄ</p> <p>Opinnäytetyöni on monimuototyö, joka koostuu kirjallisesta työstä sekä teososasta, joka on käsikirjoitus 20-minuttiseen lyhytelokuvaan. Kirjallinen työ käsittelee paikkojen dramaturgiaa elokuva- ja tv-käsikirjoittamisessa. Työn tavoitteena on tutkia, mitä dramaturgisia eroavaisuuksia löytyy elokuvakohtauksien tapahtumapaikoissa ja mitä kohtauspaikan valinnassa voi ottaa huomioon jo käsikirjoittamisvaiheessa.</p> <p>Työ on rakenteeltaan tutkielma, jonka ensimmäisessä osassa tutustutaan paikkojen dramaturgiaan ja sen merkitykseen sekä etsitään uusia tapoja väistää elokuvakerronnan konventioita paikkojen suhteen. Toisessa luvussa käsitellään käsikirjoittaja ja ohjaaja Johanna Vuoksenmaan kehittämän paikkajaottelun jokaista osaa käyttämällä hyväksi tunnettujen elokuvien ja tv-sarjojen kohtauksia. Viimeinen luku käsittelee tekijän omaa käsikirjoitusta, joka on opinnäytteen teososa. Tässä viimeisessä luvussa tarkastellaan kohtausesimerkkien avulla sitä, mitä draamallista sisältöä kunkin kohtauksen paikkavalinta tuo tarinaan.</p> <p>Työn lähdemateriaalina käytetään elokuvakerrontaan, käsikirjoittamiseen ja kirjallisuustieteeseen liittyvää kirjallisuutta. Työ sisältää paljon omaa pohdintaa ja aiheen tarkastelua käsikirjoittajan – eli tekijän – omasta näkökulmasta. Työn lopputulos on käytännönläheinen tutkielma, joka tarjoaa uusia työkaluja vaikkapa käsikirjoittajaopiskelijoille. Lisäksi myös tavallinen elokuvankatsoja voi saada työstä uuden tavan tarkastella elokuvakohtauksia.</p>			
Teos/Esitys/Produktio Käsikirjoitus lyhytelokuvaan <i>Orvokki</i> . (Salainen 31.12.2009 asti)			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Paikan dramaturgia, käsikirjoittaminen			



Degree Programme in Media		Specialisation Audiovisual Media Production
Author Kanerva Pasanen		
Title Dramaturgy of Fictional Places		
Tutor(s) Antero Arjatsalo		
Type of Work Final Project	Date 3th December, 2007	Number of pages + appendices 28 + 1
<p>This final project examines the dramaturgy of fictional places within the context of screenwriting. The objective of this work is to study how the choice of setting affects the dramaturgy of certain movie and television scenes. In addition, my goal is to point out what the screenwriter can take into account when choosing the setting for a fictional scene.</p> <p>In the first part of this thesis, I introduce the meaning of the dramaturgy of fictional places. I also examine new ways of avoiding conventional solutions to choosing the space where a story takes place. In the second part, I analyze scenes from well-known movies and tv-series using an analytical model for dividing settings into certain categories. In the final part, I examine my own script, which is the artistic part of my final project. By using my own scenes as examples, I demonstrate which dramatic content each place brings into the story.</p> <p>The source material for this work consists of writings on a film narrative, screenwriting and comparative literature. Since the subject is addressed from the point of view of the screenwriter, this thesis consists of a considerable amount of personal reasoning. The final product of this work is a practice-orientated thesis which offers new tools for screenwriters and students. For the ordinary viewer, my study offers a new approach to television and film scenes.</p>		
Work / Performance / Project Script for a short film <i>Orvokki</i> (To be kept secret until 31.12.2009)		
Place of Storage Aralis Library and Information Center, Helsinki		
Keywords scriptwriting, dramaturgy		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	MITÄ ON PAIKKOJEN DRAMATURGIA?.....	2
2.1	Aiheen ja käsitteistön määrittely	2
2.2	Paikkojen merkityksestä elokuvan dramaturgiassa	3
2.3	Konventioiden väistäminen paikkojen dramaturgian avulla	4
3	PAIKKOJEN DRAMATURGINEN JAKO.....	6
3.1	Ladatut paikat.....	7
3.1.1	Suuntaa antavat paikat	7
3.1.2	Pääsylvään rajatut paikat.....	8
3.1.3	Historialliset paikat	11
3.1.4	Fyysisen olomuodon määrittävät paikat	13
3.2	Tarveleimaavat paikat.....	15
3.3	Kynnystilannepaikat	16
4	PAIKKOJEN DRAMATURGIA <i>ORVOKKI</i> –KÄSIKIRJOITUKSESSA	18
4.1	Käsitteistön esittely	18
4.1.1	Kohtausesimerkki 1: Lukion ruokala.....	19
4.1.2	Kohtausesimerkki 2: Tatuointiliike	21
4.1.3	Kohtausesimerkki 3: Tirkistelyä.....	23
4.2	Käytännön huomioita	24
5	YHTEENVETO.....	25
	LÄHTEET.....	27
	LIITE: KÄSIKIRJOITUS LYHYTELOKUVAAN <i>ORVOKKI</i> .	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on monimuototyö, joka koostuu kirjallisesta tutkielmasta sekä teososasta. Opinnäytetyöni kirjallisen tutkielman kohteena on paikkojen dramaturgia eli paikkojen valinta ja dramaturgiset erot niiden välillä; siis valinnat jotka tehdään jo käsikirjoittamisvaiheessa. Tutustuin alunperin aiheeseen opinnoissani käsikirjoittaja-ohjaaja Johanna Vuoksenmaan johdolla. Vuoksenmaa esitteli itse dramaturgisista paikoista työstämänsä jaon, joka on käytännönläheinen työkalu käsikirjoittamiseen ja kiinnostava perspektiivi katsoa valmiita teoksia. Vuoksenmaa on työstänyt aihetta itse ja käyttää sitä opetustarkoituksessa ja antoi minulle luvan käyttää jakoa opinnäytetyössäni.

Opinnäytteeni ei perustu tutkittuun tietoon tai valmiiseen tutkimukseen, vaan olen pyrkinyt tarkastelemaan aihetta omasta lähtökohdastani käsikirjoittajana sekä tekemään vapaita huomioita. Käytän materiaalina työn loppuun listattua kirjallisuutta ja olen saanut apua elokuvatutkimuksenkin ulkopuolelta, lähinnä kirjallisuustieteestä.

Luvussa kolme käsittelen paikkojen dramaturgista jakoa ja liitän tutkimukseen useita kohtauksia eri esimerkkielokuvista ja tv-sarjoista, sillä nämä esimerkit auttavat paikkojen dramaturgian käytännön ymmärtämisessä. Esimerkkielokuvia en ole valinnut minkään valmistumisajan, tyylin tai alkuperämaan mukaan, vaan ne ovat sattumanvaraisia otteita elokuvista, joita olen elämäni aikana nähnyt ja jotka olen kokenut hyödyllisiksi esimerkeiksi. Olen yrittänyt kuitenkin valikoida vaihtelevia kohtausesimerkkejä erityyppisistä elokuvista ja sarjoista.

Omaa käsikirjoitustani eli opinnäytetyöni teososaa käsittelen luvussa neljä. Olen työstänyt tutkimustani järjestyksessä, jossa kirjoitin ensin muun osuuden ja jätin oman käsikirjoitukseni analysoinnin viimeiseksi.

2 MITÄ ON PAIKKOJEN DRAMATURGIA?

2.1 Aiheen ja käsitteistön määrittely

Paikkojen dramaturgia on kerronnan tapa; tapa jossa paikkojen avulla voidaan kertoa sanattomasti tarinasta ja henkilöistä. Elokuvan henkilöt ovat aina jossain suhteessa ympäristöönsä, ja siksi paikoissa on suuri sisällöllinen lataus. Yksi kysymys tutkimuksessa onkin, onko paikkaa jolla ei ole draamallista merkitystä.

Käytän työssäni seuraavia käsitteitä:

allegoria; vertauskuullinen esitystapa.

diegeettinen, ei-diegeettinen; asia joka kuuluu tai ei kuulu elokuvan luomaan maailmaan.

esiymmärrys; katsojan tai lukijan omaan elämäkokemukseen pohjautuva ymmärrys.

hermeneutiikka, hermeneuttinen kehä; lukijan (tai katsojan) ja tarinan/tekstin välinen dialogi, jossa lukijan ymmärrys kasvaa asteittain.

konventio, konventionaalinen; sovinnainen, tavaksi tullut, sopimukseen perustuva.

metafora, korvausmetafora; jonkin asian esittäminen korvaavalla asialla.

narratologia; narratiivien eli kertomusten ja narratiivisten rakenteiden sekä niiden vaikutusten teoriaa ja tutkimusta.

polarisointi; vahva korostaminen.

realistinen motivaatio; todellisen maailman lait.

sisäinen viitekehys; fiktion kyky viitata epätarkasti ympäröivään todelliseen maailmaan.

taustakonstruktio; katsojan itsensä luoma motivaatio joka perustuu omiin tietoihin.

transtekstuaalinen motivaatio; tietyt yleisen esittämisen lait ja konventiot.

2.2 Paikkojen merkityksestä elokuvan dramaturgiassa

Elokuva tarjoaa katsojalle vain osia kuvitteellisesta maailmasta ja tarinasta. Katsoja käyttää todelliseen maailmaan ja elokuvalliseen kerrontaan ja konventioihin liittyvää tietoaan ja ”konstruoi mielessään tämän materiaalin pohjalta tarinamaailman eli diegesiksen henkilöineen ja tarinoineen. Lisäksi hän on vaihtelevassa määrin tietoinen kulloinkin käytetyistä ilmaisullisista keinoista samoin kuin tarinan ja sen kertomisen laajemmista esteettisistä ja eettisistä ulottuvuuksista.” (Bacon 2000, 47.)

Elokuvakohtauksen tapahtumapaikka voi ilmentää eri tavoin elokuvan dramaturgista sisältöä ja toimia sen pääväittämän metaforana. Esimerkiksi elokuva *Paris, Texas* (*Paris, Texas*, Ranska/Länsi-Saksa 1984) alkaa kohtauksella, jossa päähenkilö Travis (Harry Dean Stanton) harhailee yksin valtavassa autiomaassa Meksikon rajalla. Autiomaan toimii amerikkalaisen yksinäisyyden ja juurettomuuden allegoriana. Myös elokuvassa *Lost in Translation* (*Lost in Translation*, USA/Japan 2004) Tokio esittäytyy valtavana ja äänekkäänä, kiiltävänä ja yliteknologisoituneena kaupunkina 2000-luvun maailmassa, jossa ihminen voi kadottaa identiteettinsä ja unenlahjansa.

Bacon (2000, 186) esittää kirjassaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*

Dudley Andrewsin ajatuksen elokuvan jakamisesta kolmeen kategoriaan, joilla henkilöhahmo on mielleltävissä suhteessa ympäristöönsä:

- 1) teatterillinen: näyttelijä kuvauspaikalla
- 2) fiktionaalinen: henkilö diegeettisessä tilassa
- 3) poeettinen: (vertauskuvallinen) hahmo miljöössä (*a figure in a milieu*)

Baconin mukaan toinen taso on elokuvan juonen seuraamisen ”normaalitaso”, jossa keskitytään henkilöiden toimintaan fiktiivisessä maailmassa. Diegeettinen maailma kulkee silloin käsi kädessä juonen kanssa. Valtavirtaelokuviissa pyritään useimmiten pitämään kiinni diegeettisen maailman illuusiosta ja fiktiivisestä kokonaisuudesta, vaikka tarkkasilmäisille yksityiskohdat (kuten jatkuvuusvirheet) saattavat kertoa toisin. Ensimmäisen ja toisen kohdan kategoriaa taas hämmennetään keskenään taide-elokuviissa, joissa diegeettisen maailman illuusio pyritään rikkomaan. Näyttelijä voi hypätä ulos

roolistaan kommentoimaan roolihenkilöään, tai kuva saattaa tahallisesti paljastaa lavastetun huoneen reunat.

Bacon kirjoittaa kohdasta kolme eli ”poeettinen henkilö miljöössä” seuraavasti: ...”käsitlemme tätä kolmatta tasoa kysymyksenä siitä, miten henkilöt ja henkilöiden väliset suhteet tietynlaisen näyttelemistyön tuotteina ja osana taiteellista kokonaisuutta toimivat vertauskuvallisina, älyymme, tunteisiimme ja mielikuvituksemme vetoavina hahmoina tavalla, joka tuntuu kiteyttävän elokuvan keskeisen idean ja merkityksen. Tämän mukaan kolmannella tasolla henkilön suhde miljööseen – mukaan lukien ympäristön sosiaaliset, psykologiset ja henkiset ulottuvuudet – ja tapaan jolla se on kuvattu, kohoaa etualalle aistivoimaisena ja symbolisena.” (Bacon 2000, 187.)

Elokuva on siis moniulotteinen organismi, jonka lopputulos on enemmän kuin osiensa summa. Koska elokuva koostuu aina monesta osa-alueesta, jotka mitkään eivät yleensä ole olemassa sattumalta, paikkojen merkitystä muiden kerronnan osasten joukossa ei kannata liioitella. Mutta on harvinaista, ettei paikalla olisi edes hienovaraista vaikutusta kohtaukseen. Tämä on mielestäni siksi, että aivan kuten musiikissa, teatterissa ja kuvataiteessa, lopullinen näkemys on aina katsojalla. Katsoja saa nähdä kaikki elokuvan tiettyyn järjestykseen asetetut ainekset ja tehdä oman johtopäätöksensä. Hyvä elokuva onnistuu välittämään viestinsä katsojalle sellaisena kuin tekijät sen haluavat antaa.

Silti elokuvassa on jotain hallitsematonta, koska katsoja konstruoi siitä loppujen lopuksi omaan maailmankuvaansa sopivan ja omiin elämäkokemuksiinsa nojaavan kokonaisuuden. Jos elokuva tapahtuisikin paikassa, jossa ei ohjaajan mukaan olisi mitään sisältöä, vain sattumaa, katsoja liittää silti sen yhdeksi osaksi muiden kertovien ainesten joukkoon.

2.3 Konventioiden väistäminen paikkojen dramaturgian avulla

Maailma on täynnä tarinoita, mutta usein tuntuu siltä, että elokuvat esittäisivät vain muutamaa variaatiota niistä. Joskus elokuvaa katsoessa tuntuu kuin olisi nähnyt sen

ennenkin, mutta vain eri kulisseissa tai eri kasvojen kautta näyteltynä. Esimerkiksi ”poika tapaa tytön” -tyyppisen kohtauksen voi kuitenkin sijoittaa paikkaan, joka ei ole ennalta arvattava. Muut narratiiviset elementit, kuten dialogi, toiminta ja näyttelijäntyö, tuovat kohtaukseen oman osansa, mutta paikalla saattaa olla piristävä vaikutus.

Woody Allenin elokuvassa *Manhattan* (*Manhattan*, USA 1979) on kohtaus, jossa Mary (Diane Keaton) ja Isaac (Woody Allen) päätyvät treffeillään newyorkilaiseen planetaarioon katselemaan keinotekoista tähtitaivasta. Kohtaus on esimerkki siitä, miten niin äärimmäisen tyypillinen tilanne kuin pariskunta tähtitaivaan alla, voi pienin muutoksin muuntua omaperäiseksi. Toinen Allenin elokuvan esimerkki voisi olla kohtaus *Annie Hallista* (*Annie Hall*, USA 1977), jossa juuri toisensa tavanneet Annie (Diane Keaton) ja Alvy (Allen) lähtevät samaa matkaa kotiin tennishallilta. Annie tarjoaa Alvyille kyytiä autollaan, mutta ajaa kovaa ja holtittomasti. Kohtauspaikka ja -asettelu on hauska siksi, että tyypillisimmillään henkilöt olisi vain laitettu kävelemään pitkin katua ja puhelemaan nokkelaa dialogia, mutta nyt kohtauksessa on paljon enemmän jännitettä. Hermostunut Alvy yrittää heittää Annielle vitsiä ja puristaa samalla rystyset valkoisina auton penkkiä, kun Annie puikkelehtii kaistalta toiselle ja väistelee rekka-autoja.

Vastakohtien luominen tuo draamaan toimivuutta. Kohtauspaikka ei välttämättä aina ole toimivin silloin, kun se ilmentää kaikkea, mitä elokuva pyrkii edustamaan, vaan pikemminkin silloin kun se ilmentää jotain täysin päinvastaista. Esimerkiksi tv-sarjan *Mullan alla* (*Six Feet Under*, USA, 2001) kuvitteellisen maailman olennainen erikoisuus on ristiriita siinä, että Fisherin perhe ja sen sisäiset ongelmat on sijoitettu niin kuolemanvakavaan paikkaan kuin hautajaiskotiin (eng. *funeral home*). Kun perhesuhteisiin liittyvät tilanteet ovat usein banaaleja, koomisia, ja mikä tärkeintä, niin tavallisia, että kuka tahansa voi niihin samaistua, ja samalla tapahtumamiljöö tarjoaa todella omituisia ja karmiviakin kokemuksia ja näkyjä, lopputulos on ehdottoman omaperäinen. Sarjan miljöö tarjoaa luonnollisen mahdollisuuden kertoa kuolemasta niiden kautta, jotka käsittelevät sitä ammatissaan joka päivä. Fisherin perheen miehet ovat hautajaisurakoitsijoita ja heille kuoleman läheisyys on läsnä joka jaksossa. Vakava aihe aiheuttaa usein naurua, kun se rinnastetaan kaikkiin ihmiselämän meille tarjoamiin arkisiin ilmiöihin.

Tärkeä tapahtumapaikka on myös se kaupunki, johon elokuva tai sarja sijoittuu. *Mullan alla* -sarjan luojan, käsikirjoittajan ja ohjaajan Alan Ballin kommentti siihen miksi sarja on sijoitettu Los Angelesiin, on hyvin kuvaava: ”It’s world capital of the denial of death” (Ball). Se on kaupunki joka ei tunnusta kuolemaa. Pinnallisuus ja ikuisen nuoruuden tavoittelu on täydellinen vastakohta hautajaistoimistolle, jossa jokaisessa hautajaismenossa yritetään tuoda esille menehtyneen jättämä aukko maailmaan, ja jokainen kuolema pistää henkilöt tajuamaan oman elämänsä rajallisuuden. Vastakohtat toimivat, tuottavat draamaa ja komediaa. Syrjäiseen autioon kylään sijoitettuna sarja olisi liian synkkä, eikä ehkä onnistuisi polarisoimaan niin hyvin sitä, miten naurettavia ovat ihmisten yritykset vastustaa elämän ja kuoleman lakeja.

3 PAIKKOJEN DRAMATURGINEN JAKO

Esittelen tässä luvussa paikkojen dramaturgian työkaluja Johanna Vuoksenmaan kehittämää jakoa mukaillen. Kohtauspaikat voidaan jakaa niiden tyypin mukaan eri tavoin ladattuihin paikkoihin, jolloin niitä on helpompi hyödyntää käsikirjoitustyössä.

Vuoksenmaan ensimmäinen ryhmä on ladatut paikat, joihin kuuluvat suuntaa antavat paikat, pääsylvään rajatut paikat, historialliset paikat, ja fyysisen olomuodon määrittävät paikat. Erikseen omista ryhmissään ovat tarveleimaavat paikat ja kynnystilannepaikat.

Kaikki edellä mainitut paikat voivat olla olemassa yhdessä ja erikseen, esiintyä samaan aikaan samassa kohtauspaikassa. Esimerkiksi pääsylvään rajattu paikka voi olla samalla historiallinen. Yhden kohtauksen sisälle mahtuu koko maailma, se ei siis useinkaan ole ladattu vain yhdellä ominaisuudella. Jako auttaa kuitenkin jäsentämään eri paikkojen ominaisuuksia ja niihin sisältyviä mahdollisuuksia. Esittelen seuraavissa alaluvuissa jokaisen paikkatyypin ja pohdin niiden ominaisuuksia esimerkkejä apuna käyttäen.

Vuoksenmaan jaossa tarveleimaavat paikat ja kynnystilannepaikat on jätetty erikseen ladattujen paikkojen ulkopuolelle. Näiden erittelemineen on jossain määrin abstraktia, mutta eroavaisuuksia löytyy tarkastelemalla. Tarveleimaavat paikat ja kynnystilannepaikat ovat

nekin omalla tavallaan latautuneita, mutta niissä toiminnan muoto sanellaan enemmän ulkoa käsin, realistisen motivaation (yleisen tavan) kautta. Ladattuja paikkoja motivoidaan taas henkilön omasta tahdosta tai sisäisistä intentioista käsin. Nimenomaan henkilön sisäisessä maailmassa; henkilöhistorian, menneiden ja tulevien tapahtumien, ja halujen vuoksi. Palaan näihin seikkoihin tarkemmin jokaisen esimerkin yhteydessä.

3.1 Ladatut paikat

3.1.1 Suuntaa antavat paikat

Elokuvan katsomiskokemuksessa katsojan ja kohteen välillä vallitsee niin sanottu hermeneuttinen kehä. Sillä tarkoitetaan kirjallisuustieteen teoriassa lukijan ja tekstin välistä dialogia, jossa lukijan (tai katsojan) ymmärrys kasvaa asteittain. Esiymmärrys, eli omaan elämäämme liittyvä tieto ja oppi, ohjaa tulkintaa, joka lisää ymmärrystä, joka taas johtaa uuteen tulkintaan, lisääntyneeseen ymmärrykseen jne. (Korhonen 2001, 28.)

Elokuvakerronnassa annetaan pienin nykyäksin suuntaa tuleville tapahtumille ja tarinan kehitykselle kuin huomaamatta. Katsoja poimii informaation ennemmin tai myöhemmin, kun on saanut kokonaiskuvan ”palapelistä” ja pystyy liittämään siihen jo näkemänsä. Toisin sanoen kun katsomme elokuvia, ymmärryksemme täydentyy kehämäisesti: palaamme jo näkemäämme ja kuulemaamme ja luomme uutta sisältöä siihen, minkä jo ohitimme.

Suuntaa antavilla paikoilla voidaan käsikirjoitustyössä antaa informaatiota sanattomasti ja pienieleisesti. Näin on tehty esimerkiksi eräässä kohtauksessa elokuvassa *Kuin raivo härkä* (*Raging Bull*. USA 1980).

Kohtauksessa päähenkilö, nyrkkeilijä Jake LaMotta (Robert De Niro) vie juuri tapaamansa nuoren Vickin (Kathy Moriarty) ensitreffeille minigolf-radalle. Jake opettaa Vickiä lyömään golf-palloa kohti estettä, joka on valkoinen miniatyyrikirkko. Vicki onnistuu lyömään pallon sisään kirkon ovesta, mutta se jää sisään. He kurkkivat sisään kirkkoon, mutta eivät saa palloa ulos. Kohtaus on lyhyt, eikä siinä sanota juuri mitään informatiivista. Mutta kun jonkin ajan jälkeen elokuvassa juhlintaan Jaken ja Vickin häitä, pieni kohtaus

minigolf-radalla palaa mieleen katsojalle, jolta koko symboliikka on saattanut mennä aiemmin kokonaan ohi.

Suuntaa antava on myös Jaken ja Vickin ensimmäinen kohtaaminen ennen treffejä. Tässä hyvin latautuneessa kohtauksessa paikkana on uimala. Jake on uimalan ulkopuolella aidan takana ja Vicki tulee aidan luo, ja he vaihtavat muutaman sanan. Vicki seisoo korkeammalla kuin Jake ja tullut juuri uimasta, on nuori ja raikas. Aidan takana seisten hän on saavuttamaton Jakeen nähden, ja Jake haluaa hänet sitä vahvemmin itselleen. Tämä dynamiikka on pysyvä läpi elokuvan heidän välillään.

Käsikirjoituskonsultti Robert McKee kirjoittaa kirjassaan *Story- Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* ”istutuksista” (setups) ja ”lunastuksista” (payoffs). McKeen mukaan käsikirjoittajan tulee viljellä pieniä tiedonjyviä pitkin tarinaa, ja tämä tieto tulee lunastaa katsojalle ennen loppua. Katsojan odotusten ja elokuvan ratkaisun synnyttämä yllätys kiihdyttää katsojan kelaamaan näkemäänsä taaksepäin ja etsimään vastausta. Vastaus on mahdollista löytää vain, jos käsikirjoittaja on viljellyt informaation osaset huolellisesti tarinaan. (McKee 1997, 238.)

Nämä voivat tietenkin olla selkeitä juonellisia tiedonmurusia ja konkreettisia rakennuspalikoita, mutta myös dramaturgisia viitteitä, henkisiä tunnelmia, jotka eivät saa johtaa tyhjyyteen. Tunnelma ja erikoinen asetelma *Raivon härän* uimalakohtauksessa ei ole itsestäänselvä katsojalle vielä siinä vaiheessa, mutta kun tarina etenee ja katsojan tietämys Jaken ja Vickin epäsuhtaa liittoa kohtaan kasvaa, katsoja ymmärtää nähneensä jotain jo aiemmin.

3.1.2 Pääsylvään rajatut paikat

Yksi vahvasti draamallinen ja ladattu paikka on se, joka on pääsylvään rajattu. Pääsylvään rajattujen paikkojen perusesimerkkejä voisivat olla lukuisat katastrofi- ja toimintaelokuvat, joissa jonkin luonnonmullistuksen, terrorismin tai ihmisen tekemän virheen seurauksena joukko ihmisiä joutuu loukkuun rakennukseen, hissiin, tunneliin, kaivokseen, lentokoneeseen tai avaruussukkulaan. Tämän kaltaisten tilanteiden saldona on usein annos

herooisuutta sekä romanssi. Yksi toimintaelokuvan genressä tunnettu esimerkki on elokuva *Speed – Kuoleman kyydissä* (*Speed*. USA 1994), jossa terroristi kytkee julkisen bussin alle räjähteen. Se laukeaa, jos bussi hidastaa alle tietyn nopeuden, pysähtyy, tai joku henkilö bussissa poistuu tai tulee sisään. Elokuva tapahtuu siis pääosin bussin sisällä, tilanteessa jossa kaikki sattumalta siihen bussiin nousseet ovat pakotettuja istumaan paikoillaan. Elokuva sisältää dramatiikkaa ja läheltä piti -tilanteita; kuka ei enää kestä, kuka yrittää heittäytyä pois kyydistä jne.

Arkisempi tapa käyttää pääsytään rajattuja paikkoja on yksinkertaisesti sijoittaa elokuva tai sarja miljööseen, jonka luontaiseen ominaisuuteen kuuluu olla suljettu. Poimin tästä esimerkiksi klassikoksi nousseen, usein kaikkien aikojen parhaimmaksi elokuvaksi mainitun teoksen *Yksi lensi yli käenpesän* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, USA 1975).

Elokuva tapahtuu melkein kokonaan pääsytään rajatussa paikassa, mielisairaalan seinien sisällä. Päähenkilö R.P. McMurphy (Jack Nicholson) tuodaan elokuvan alussa vankilasta mielisairaalaan tutkimuksiin huonon käytöksen vuoksi. Hän tutustuu sairaalan muihin asukkaisiin ja sairaanhoitajatar Ratchediin, joka johtaa kovalla kädellä laitostaan. Laitostuminen ja ”vankina” olo on elokuvan pääteema dramaturgisesti sekä visuaalisesti. Elokuva on kuvattu aidossa mielisairaalassa, ei studiolaravasteissa, ja DVD:n dokumenttimateriaalista käy ilmi, että lähes koko näyttelijäkaarti sekä muu tuotantoryhmä käytännössä asuivat sairaalassa koko kuvausten ajan.

Lähteiden mukaan laitoksessa oleskelu vaikutti kaikkiin niin, että oikea identiteetti vapaudessa alkoi hälvetä ja tilalle astui rooliminen; kaikki päivät muutamassa huoneessa liikuskeleva ja ruokansa joka päivä samaan aikaan muovitarjottimelta syövä laitostunut ihminen. On sanomattakin selvää, että tämän sorttinen ”eläytyminen” näkyy lopputuloksessa vahvoina roolisuuorituksina.

”Käenpesä” on jaettavissa paikkojen dramaturgiassa selkeästi kahteen. On sairaalan suljettu, tiivis ja kliininen ympäristö, jossa oleillaan suurin osa elokuvasta. Mutta vastapainona on vapaus: aava maisema, ympäröivän luonnon avaruus ja voima. Koko elokuva alkaa laajalla kuvalla vuoristoista, jossa hitaasti kaukaisuudesta lähestyvä auto kuljettaa McMurphyä mielisairaalaan. (Tätä kuvaa säestää musiikki, jolla McMurphy

vertautuu intiaaniin, ns. mieheen joka tuli vuorilta.) Myöhemmänä elokuvassa on kohtaus, jossa McMurphy johdattaa sairaalan asukkaat vapauteen ja auttaa heitä karkaamaan, ja he päätyvät varastetulla veneellä merelle kalastamaan. Kaiken aikansa sisätiloissa viettävät miehet ovat yllättäen keskellä avomerta laivan kannella, jossa tuuli ja sade pieksevät heitä. Ero edelliseen on fyysisesti aistittavissa.

Sisäkuvat mielisairaalaista ovat klaustrofobisia; kaikki ovet ovat kiinni ja lukossa, ikkunoissa on kalterit, eikä maisemia näy. Ulkoa tulee vain valonkajastusta. Luukulla, jossa asioidaan hoitajattaren kanssa ja nautitaan päivittäiset lääkkeet, on iso muovipleksi erottamassa potilaat hoitajasta.

Paradoksaalista tarinassa on se, että suurin osa sairaalan asukkaista on siellä vapaaehtoisesti eikä vankina, niin kuin McMurphy aluksi luulee. Ehkä näin on siksi, että suljettu paikka antaa heille turvaa. Neljän seinän sisällä ei ole yllätyksiä eikä vaaroja, ja rutiinit ovat iskostuneet heihin, laitos on turvallisempi vaihtoehto kuin ulkona odottava maailma kaikkine uhkineen. Ainoa joka halajaa vapauteen ja toimii McMurpyn puolesta, on Chief, suuri intiaani. Loppukuvassa hän juoksee ulos kohti vuoria ja loittonee maisemaan, josta on kenties tullutkin.

Joidenkin lähteiden mukaan ohjaaja Milos Forman ei aluksi halunnut koko kalastusretki-kohtausta, sillä hänen mielestään loppukohtauksella (jossa intiaani Chief karkaa) olisi tällöin suurempi vaikutus, kun koko elokuva siihen asti olisi tapahtunut sairaalan suljetulla osastolla. Se voi pitää paikkansa, mutta on myös muistettava, että paljon vaikuttavampaa on näyttää henkilöiden reaktiot heidän törmätessään maailmaan tottumustensa ulkopuolella. Siis tässä tapauksessa henkilöiden, joiden tottumus on elää suljetussa paikassa. Paikka itsessään ei kerro paljon mitään, mutta henkilö joka toimii ja reagoi paikassa, kertoo tarinan dramaturgisesta sisällöstä hyvin paljon enemmän.

Lisäulottuvuuden pääsytään rajattujen paikkojen dramaturgiaan voi antaa kohtauspaikka, joka on toisella tapaa suljettu. Palaan tässä esimerkissä takaisin elokuvaan *Paris, Texas*.

Tässä kohtauksessa päähenkilö Travis näkee entisen vaimonsa Janen, jota ei ole kohdannut vuosiin. Travis saa tietää, että Jane työskentelee eräänlaisessa puhelintyökeskuksessa,

jossa tytöt istuvat yksisuuntaisen peilin takana, eivätkä näe asiakasta. Travis istuu pimeään koppiin, ottaa puhelimen ja odottaa, kunnes Jane tulee huoneeseen pleksin takana ja puhuttelee häntä.

Kohtauksen vahva lataus syntyy siitä, että Jane on peilin takana, eikä tiedä että toisella puolella on Travis. Travis puhuu Janelle luurin välityksellä, mutta tämä ei tunnista hänen ääntään, vaan luulee tavalliseksi asiakkaaksi ja kohtelee häntä sen mukaan. Tämä esimerkki on siis paikka, joka on rajattu usealla tavalla, riippuen henkilön näkökulmasta.

Tähän tilanteeseen on päädytty elokuvan tarinassa niin, että Travis on etsinyt Janea heidän pienen poikansa Hunterin kanssa, mutta vanhojen tapahtumien takia Jane on halunnut karata jäljettömiin. Kohtausta, jossa he tapaavat, on pohjustettu pitkään ja on dramaturgisesti tehokkaampaa järjestää kohtaus tilanteessa, jossa he eivät oikeastaan ”tapaa”. Näin on Travisille dramaattisempaa nähdä ihminen, jota on kaivannut, kun tämä kohtelee häntä kevyesti, ei jaa tämän tunnelmaa, ja kun tämä oikeastaan katsoo häntä salaa. Oikea kohtaaminen heidän välillään tapahtuu elokuvassa vasta myöhemmin, kun Travis palaa paikalle ja kertoo heidän yhteisen tarinansa Janelle, joka ymmärtää kuka peilin takana oikeasti on.

3.1.3 Historialliset paikat

Historialliset elokuvat ovat tietenkin useinmiten tapahtumapaikoiltaan historiallisia. Historiallisista paikat voisi kuitenkin jakaa kahteen; historiallinen diegeettisessä merkityksessä sekä ei-diegeettisessä merkityksessä, siis historiallinen elokuvan oman maailman sisällä tai myös maailmassa sen ulkopuolella. Kun elokuvassa *Kuin raivo härkä* Jake LaMotta tapaa veljensä sateisessa uimalassa ja veli kysyy miksi tämä on niin apea, Jake vastaa ”täällä tapasin Vickin ensimmäistä kertaa”. Uimala on siis historiallinen paikka diegeettisessä merkityksessä, henkilöhahmon elämässä.

On kuitenkin paljon elokuvia, joissa diegeettinen henkilö esiintyy ei-diegeettisessä ympäristössä. Kirjallisuustieteen tutkija Benjamin Harshaw kutsuu tätä ilmiötä sisäisen viitekehyksen kaksikerroksiseksi malliksi (*The Internal Frame of Reference*). Hänen

mukaansa fiktiolla on kyky viitata epätarkasti ympäröivään maailmaan; fiktiivinen henkilö voidaan siis laittaa elämään todellisessa ympäristössä ilman, että näiden maailmojen yhteen laittaminen tuottaisi ongelmia. Fiktiivisen henkilön kautta jokin todellisessa maailmassa tapahtunut saadaan helpommin kerrottua inhimillisemmällä ja tunteikkammalla tasolla, johon lukijan (tai katsojan) on helpompi tarttua. (Cohen 2006, 24.)

Ääriesimerkki tästä on elokuva *Forrest Gump* (*Forrest Gump*, USA 1994), jossa päähenkilö Forrest (Tom Hanks) seikkailee läpi Yhdysvaltain lähihistorian ja kohtaa oikeasti eläneitä amerikkalaisia poliitikkoja, muusikoita ja muita vaikuttajia sekä vierailee historiallisissa paikoissa sattumalta, juuri kun siellä tapahtuu jotain historiankirjoitukseen jäänyttä. Historiallinen rekonstruktio liittyy usein sekä todellisia että fiktiivisiä henkilöitä samaan tarinaan. On esimerkiksi suuri määrä sotaelokuvia, joissa rekonstruoidaan historiallisia taisteluja, mutta ne jotka haavoituvat, ovat fiktiivisiä henkilöitä.

Historiallinen paikka voi liittyä fiktiiviseen teokseen myös hienovaraisesti. Se voi toistaa elokuvan teemoja olematta itse kirjaimellisesti kytköksissä elokuvan tarinaan. Esimerkki tästä on Tony Kushnerin näytelmässä *Angels in America*, joka tuotettiin tv-sarjaksi (*Angels in America*, USA 2003).

Tarina sijoittuu 1980-luvun puoliväliin suuren aids-epidemian myrskyvuosiin. Päähenkilöt ovat New Yorkissa asuvia homomiehiä, jotka ovat alkaneet menettää monia ystäviään taudin kouriin. Prior (Justin Kirk) saa kuulla olevansa hiv-positiivinen ja hänen kumppaninsa Louis (Ben Shenkman) jättää hänet tämän kuultuaan, sillä ei kestä katsoa Priorin tuhoutumista. Prior pelkää kuolevansa ja alkaa kuulla outoja ääniä, Louis taas yrittää unohtaa syyllisyytensä taakan. Heistä tuntuu kuin Jumala olisi jättänyt taivaan, eikä Amerikassa enää olisi enkeleitä. Jäljellä on vain poliittista kähmintää ja kaksinaismoralismia, ja kaiken pohjimmaisena omaan ruttoonsa kuolevat unohdetut vähemmistöt.

Tv-sarjan useassa kohtauksessa henkilöt tapaavat toisiaan New Yorkin keskuspuiston Bethesda-suihkulähteen luona. Tämä suihkulähte ja sen patsas ovat eräänlainen korvausmetafora tarinan henkilöille, jotka haluavat kaikesta huolimatta uskoa tulevaisuuteen ja eheytymiseen. Todellisuudessa Bethesdan enkelipatsas (kuten viimeisen

kohtauksen dialogissa kerrotaan) rakennettiin 1800-luvun lopussa juhlistamaan uuden vesijohdon valmistumista, jonka avulla New Yorkin kaupunki sai puhdasta vettä ja alkoi selvittää kolera-epidemioista. Bethesdan nimi taas on viittaus raamatuntarinaan, jossa enkeli siunaa Bethesdan altaan Jerusalemissa ja antaa sen vedelle parantavia voimia. (Bethesda.)

3.1.4 Fyysisen olomuodon määrittävät paikat

Fyysisen olomuodon määrittävä paikka on hieman abstrakti määritelmä, mutta se voidaan ajatella usealla tavalla. Esimerkkejä paikoista, jotka määrittävät henkilön fyysisen olomuodon, ovat mm. avaruusalus tai vesi, joissa henkilö on painottomassa tilassa ja tämä vaikuttaa hänen toimintaansa. Arkisempi esimerkki voisi olla pimeä tai hämärä tila, jossa toiminta ja oleminen on rajattua ja vaikeaa. Toisaalta myöskin sauna määrittää henkilön fyysisen olomuodon, yhtäältä kuumuuden, toisaalta myös alastomuuden takia. Lämpötilan äärimmäisyys, myös kylmyys (kuten esimerkiksi retkikunta arktisissa olosuhteissa), on fyysisen olomuodon määrittävää. Ääriolosuhteet ovat usein tuttuja seikkailuelokuvista.

Fyysisen olomuodon määrittävä paikka voi olla myös paikka, joka sitoo henkilön niin, ettei normaali liikehdintä ole mahdollista, esimerkiksi jokin huvipuiston laite, jossa turvalaitteet sitovat henkilön tiukasti kiinni. Vielä arkisempi esimerkki on tietenkin auto, jossa ratsissa istuva henkilö ei voi liikkua kovinkaan paljon. Jo aiemmin mainittu kohta *Annie Hallista*, jossa Annie ja Alvy ajavat kotiin tennishallilta, on esimerkki myös fyysisen olomuodon määrittävästä paikasta.

Fyysisen olomuodon määrittävissä paikoissa on jotain hupaisaa, kun koittaa sovittaa samaa kohtausta eri paikkoihin, ja näkee miten oleellisesti se muuttuu. Otetaan esimerkiksi kuvitteellinen kohta, jossa poika kosii tyttöä. Jos sama dialogi käydään esimerkiksi järvessä kelluen, ja sitten vaikka lumihangessa kahdenkymmenen asteen pakkasessa, kohtauksen henki muuttuu paljon vaikka sisältö olisikin sama. Fyysisen olomuodon muuttuminen on dramaattinen ja siksi ehkä useimmin komediassa käytetty tapa. Paikkaa, joka aiheuttaa fyysistä liioittelua, on helppo käyttää koomisten vastakohtien aikaansaamiseksi,

esimerkiksi synnyttämään tilanne, jossa henkilö yrittää epätoivoisesti säilyttää arvokkuutensa mutta epäonnistuu siinä täydellisesti, koska fyysinen olomuoto estää sen.

Komediat, joissa fyysinen näytteleminen on nostettu tärkeämmäksi kuin dialogi, käyttävät paikkoja, jotka määrittävät fyysistä olomuotoa. Esimerkki lähivuosien äärimmäisyyksiin viedystä fyysisestä näyttelemisestä voisi olla Jim Carrey, jonka ”elastisuutta” on käytetty mm. komediassa *Ace Ventura – Luonto kutsuu* (*Ace Ventura – When Nature Calls*, USA 1995). Siinä lemmikkietsivä Ace Ventura (Carrey) mm. ähkii ja puristuu alastomana ulos keinoitekoisesta sarvikuonosta, josta on tarkkaillut salametsästäjiä. Sarvikuonon sisällä oli ollut kuuma, siksi alastomuus.

Kohtausta kirjoittaessa kannattaa miettiä tarkkaan, laittaako sen tapahtumaan paikassa, johon liittyy fyysisen olomuodon määräävyyttä. Se on voimakas efekti joka voi viedä huomion olennaisesta, jos se ei ole tarpeellista. Toisaalta se voi myös antaa keinon väistellä konventioita ja tuoda raikkaan ja yllätyksellisemmän tunnelman kohtaukseen, kenties komediallisemman.

Eräät fyysisen olomuodon määrittävät keinot ovat tosin jo kuluneita, kuten esimerkiksi useat kohtaukset, joissa aina sataa silloin, kun päähenkilö on kokenut vastoinikäymisen rakkaudessa. Sade painaa henkilön kumaraan ja vesi tippuu surkeasti pitkin kasvoja ja sumentaa näön. Tämä on nähty monesti. Luonnonvoimat ovatkin yleinen keino tilanteissa, joissa halutaan suurentaa henkilön ahdinkoa – on kuin luontokin itse olisi häntä vastaan.

3.2 Tarveleimaavat paikat

Klassinen esimerkki tarveleimaavasta paikasta on ruokakauppa, jossa normaalia tarvettaan eli ruokahaluaan tyydyttämään pyrkivät henkilöt kohtaavat toisiaan. Tarpeisiin liittyviä paikkoja ovat ruokakaupat, ravintolat, bensa-asemat, apteekit, toiletit, viinakaupat, pornoluolat ja bordellit, huumediilerin kämpät, sossunluukut, toisaalta myös kuntosalit, aakokoukset, plastiikkakirurgin vastaanotot, elokuvateatterit, ensiavun odotussalit jne.

Tarveleimaava paikka on hyödyllinen varsinkin tilanteessa, jossa henkilö pitää laittaa kohtaamaan toinen, kenties vastoin tahtoaan, tai ehkä niin että he eivät ole koskaan ennen kohdanneet. Myös niin, että he eivät koskaan voisi kohdata missään muussa paikassa, koska tulevat täysin eri maailmoista.

Esimerkki tästä on elokuvassa *Monster's Ball* (*Monster's Ball*, USA/ Canada 2002), jossa unettomuudesta kärsivä, juuri poikansa itsemurhan kokenut vanginvartija Hank (Billy Bob Thornton) ajaa joka ilta myöhään tyhjillään olevaan dineriin ja tilaa kahvin ja suklaajäätelön. Teloitetun miehen leski Leticia (Halle Berry) aloittaa työnsä dinerissa saatuaan potkut edellisestä paikasta. Pikkuhiljaa Hank ja Leticia tutustuvat ja jakavat tyhjyytensä ja traumansa. Koska Leticia on musta ja Hank rasistiksi kasvatettu, heidän tutustumisensa on pakko sijoittua paikkaan, jossa Hankilla on jonkinlainen tarve ja Leticia on sen välittäjä.

Samantyyppinen esimerkki paikasta, joka yhdistää henkilöt jonkun tarpeen kautta, on elokuvassa *Elämä on ihanaa* (*As Good as It Gets*, USA 1997), jossa neuroottinen kirjailija Melvin Udall (Jack Nicholson) syö joka aamu aamiaisensa saman kahvilan pöydässä ja tarkalleen samalla tavalla tarjoiltuna. Kun hänen luottotarjoilijansa Carol (Helen Hunt) – ainoa joka sietää Melviniä – joutuu jäämään pois töistä poikansa sairauden takia, Melvin ryhtyy tekoihin saadakseen Carolin takaisin, sillä muuten hänen aamiaisensa on ikuisesti pilalla. Samalla Melvin tajuaa, että pitää Carolista ehkä muullakin tavalla kuin vain tarjoilijana.

Tarveleimaavat paikat voivat olla realistisesti motivoituneita eli ns. todellisen maailman lakien alaisia (Bacon 2000, 62), kuten esimerkiksi bensa-asema, jonne kaikki menevät pääsääntöisesti hakemaan bensaa. Tai sitten tarpeet voivat olla henkilön sisäisiä haluja - emotionaalisia intentioita - jotka ajavat henkilön tiettyyn paikkaan ja tilanteeseen. Monia kohtauksia katsomalla näkee, että realistinen motivaatio on vain pintaa ja subtekstissä ilmenevät toiset tarpeet. Henkilö joka hakee bensa-asemalta bensaa, saa sitä ja lähtee, on arkea, vaan ei kovin hyvä elokuvakohtaus. Kuten Robert McKee sen sanoo: ”yksikään kohtaus ei kerro siitä, mistä se näyttää kertovan” (McKee 1997, 252).

Tarveleimaavissa paikoissa on suuri mahdollisuus subtekstin monikerroksisuudelle. Paikat keräävät luoksensa tiettyssä tilanteessa olevia henkilöitä, jotka näyttävät tulleen hakemaan jotain. Koska ihmiset eivät usein osaa kertoa, mitä oikeasti tarvitsisivat, he päätyvät paikkoihin ja tilanteisiin, jotka eivät tunnu oikealta. He voivat olla hakemassa jotain, koska tietämättään pakenevat jotain muuta.

3.3 Kynnystilannepaikat

Mullan alla-sarjan (*Six Feet Under*, USA 2001) ensimmäisessä jaksossa eli pilottijaksossa on kohtaus, jossa Fisherin perheen äiti Ruth (Frances Conroy), poika Nate (Peter Krause) ja tytär Claire (Lauren Ambrose) tapaavat sairaalassa kuultuaan juuri, että heidän isänsä Nathaniel on kuollut auto-onnettomuudessa. Nate on kohtauksen päähenkilö, joka on saapunut viettämään joulua perheensä luo muutamaksi päiväksi, tavannut lennolla villin Brendan (Rachel Griffiths) ja harrastanut hänen kanssaan seksiä lentokentän siivouskomerossa, mutta joutuukin heti saavuttuaan sairaalaan tunnistamaan isänsä ruumiin.

Sairaala on tyypillinen kynnystilannepaikka. Uutiset joita lääkärit antavat potilaista, ovat draamassa joko järkyttäviä tai vapauttavia, ja sairaalasta lähdettyään henkilöt alkavat elää uutta elämää jossa kenties kaikki on muuttunut. *Mullan alla* – pilottijakson sairaalakohtaus on selkeä kynnystilanne, jonka jälkeen kukaan sarjan henkilö ei ole ennalallaan. Nate, joka on luullut tulleensa käymään vain muutamaksi päiväksi, ei tule koskaan palaamaan entiseen elämäänsä Seattleen, sillä isän kuoleman jälkeen hän ajautuu tahtomattaan osaksi

perheyritystä, jota on alunperin paennut. Kun hän saapuu sairaalaan, mukana on Brenda, josta hän ei tiedä vielä juuri mitään, mutta josta tulee hänelle vielä kumppani myrskyisään suhteeseen.

Muita kynnystilannepaikkoja voivat olla erilaiset kulkuvälineet, joissa henkilöt pistetään usein matkaamaan kohti jotain tilannetta tai muutosta, tai tilanteesta pois, jolloin henkilöt ovat jonkin uuden kynnyksellä.

Esimerkiksi *Annie Hallissa* on kohtaaus, jossa Annie ja Alvy istuvat lentokoneessa matkalla Los Angelesista takaisin New Yorkiin. Heidän rakkaussuhteessaan on ollut vaikeuksia ja loma Los Angelesissa on varmistanut sen, että he haluavat eri asioita. Kohtaus lentokoneessa on selkeä kynnystilanne, sillä henkilöiden ajatusäänet vieläpä pohtivat ääneen mahdollista eroa. Lopulta toinen heistä uskaltaa sanoa toiselle, että ero on ehkä väistämättä edessä.

Elokuvan historiassa on syntynyt paikkoja, joiden luontaisena ominaisuutena on olla kynnystilannepaikka. Tällaisen paikan tunnistaa siitä, että katsojan odottaa automaattisesti jotain tapahtuvaksi hyvin pian. Klassinen esimerkki tästä on western-elokuvien villin lännen saluuna, jossa ei yleensä tapahdu leppoisaa istuskelua kovin pitkään, ennen kuin heiluriovet kolahtavat ja elokuvan antagonisti saapuu paukkurautoineen.

Kynnystilannepaikka voidaan määrittää myös selkeästi kodin ja talon sisällä. Esimerkiksi eteinen on aina paikka, jossa hengähdetään nopeasti ennen sisään astumista tai esimerkiksi pariskunta riitelee vaimeasti ennen juhliin saapumista.

Kynnystilannepaikat ovat eräänlaisia kulisseja lavan vierellä, joissa henkilöt odottelevat varjossa lavalle menoa. Kynnystilannepaikka ja -kohtaus ei ole koskaan yhdenmukainen, sillä se määrittää paljon tulevasta ja on eräänlainen emotionaalisen totuuden polarisoitumisen hetki. Kynnystilanne johtaa väistämättä muutokseen, joka on draaman tärkeimpiä asioita.

4 PAIKKOJEN DRAMATURGIA ORVOKKI –KÄSIKIRJOITUKSESSA

Paikkojen dramaturgia avautuu käytännönläheisemmin silloin, kun sen kautta analysoi omaa tekstiään. Jokaisesta kohtauksesta voi yleensä poimia jotain ominaisuuksia, joissa paikalla on draamallinen vaikutus. Tässä luvussa tarkastelen omaa käsikirjoitustani ja teen esimerkkejä, millä tavoin kohtausta voi alkaa purkaa paikan dramaturgiaa noudattaen.

4.1 Käsikirjoituksen esittely

Opinnäytetyöni taiteellinen osuus on käsikirjoitus noin 25-minuuttiseen fiktioelokuvaan. *Orvokki* on lyhytelokuva Orvokki-nimisestä nuoresta naisesta, joka ajelehtii päivästä toiseen ilman suuntaa ja heittää noppaa siitä mitä tekisi seuraavaksi. Orvokki ihastuu mystisen oloiseen Kareen, joka tuntuu voimakkaalta ja tenhoavalta. Kare ei kuitenkaan halua suhteelta samaa kuin Orvokki, joka taas riippuu kiinni miehessä. Suhteen loppu on tuhoisa. Orvokki oppii ehkä lopussa, että jokaisen on itse uskallettava elää omaa elämäänsä.

Orvokki sijoittuu Helsingin Kallioon, joka on minulle itselleni historiallinen paikka ja liittyi elämäntilanteeseeni muutama vuosi sitten. Orvokki on fiktiivinen tarina, mutta osa sen elementeistä on itselleni tuttuja. Mietin aloittaessani kirjoitusprosessia, onko välttämätöntä sijoittaa ei-diegeettinen ympäristö (joka merkkää itselleni jotain) sisään fiktiiviseen tarinaan. Tulin siihen lopputulokseen, että kaupunginosan nimellä ei ole merkitystä tässä tapauksessa, sillä samanlaisia ”yksinäisiä yksiöitä” löytyy mistä vain. Olen siis vain kirjoittanut tekstiin itseensä kadunkulmia, porttikongejä ja muuta kaupunkikuvastoa. Kirjoittaessani tekstiä sijoitin kohtaukset kuitenkin mielessäni hyvinkin tarkasti oikeisiin paikkoihin, jotka tiesin olemassaolevaksi.

Koska halusin kirjoittaa yksinäisyydestä ja irrallisuudesta, halusin sijoittaa tarinan paikkaan, jossa ihmiset ovat paradoksaalisesti hyvinkin lähekkäin toisiaan. Siis vain ohuen seinän erottamia, monessa kerroksessa päällekkäin asuvia ja eläviä. Kallion tyyppinen kaupunginosa on tilastollisesti yksin asuvien valtaama, niiden joiden suunta on vielä avoin ja jotka muuttavat tiheästi.

4.1.1 Kohtausesimerkki 1: Lukion ruokala

EXT. LUKIO. PIHA - AAMUPÄIVÄ

Lukiolaisia on pihalla välitunnilla ja muutama on tupakalla kulman takana. Orvokki kävelee TEINITYTTÖJEN ohi ja potkii pikkukiviä kenkänsä kärjellä. Tytöt vilkaisevat Orvokkia ja jatkavat juttuaan.

INT. LUKIO. RUOKASALI - AAMUPÄIVÄ

Orvokki mättää ruokaa lautaselleen suuret määrät tiskiltä ja kävelee syrjäisimpään pöytään. Tiskin takana KEITTÄJÄ, 56 tarkkailee Orvokkia ja pyyhkii pöytää. Sali on täynnä lukiolaisia ja meteli on kova. Orvokki syö katse tiukasti lautasessaan.

INT. LUKIO. RUOKASALI - HETKEÄ MYÖHEMMIN

Sali on jo tyhjentynyt. Orvokki istuu ja syö edelleen. Hänellä on edessään päivän lehti. Keittäjä luuttuaa lattiaa ja tulee lähemmäksi.

KEITTÄJÄ

Eikö sun pitäisi olla jo tunnilla?

ORVOKKI

Mulla on nyt hypäri.

Kummatkin ovat hetken hiljaa.

KEITTÄJÄ

Et sä opiskele täällä. Mä olen nähnyt sut vaan syömässä.

ORVOKKI

Niin.

KEITTÄJÄ

Ei se mua henkilökohtaisesti liikuta. Syö jos on nälkä. Näytät nälkiintyneeltä.

ORVOKKI

Mä olen aina ollut tällanen.

KEITTÄJÄ

Mikä sun nimi on?

Orvokki vilkaisee lehteä. Lehdessä on otsikko: "Helena Lindgren häikäisi". Orvokki kääntää sivua.

ORVOKKI

Helena.

KEITTÄJÄ

Mitä sä noin niin kuin muuten teet?

ORVOKKI

Miten niin?

KEITTÄJÄ

Että nyt syötyäsi, mitä sä teet
tämän jälkeen?

Orvokki kaivaa taskustaan kaksi noppaa ja heittää ne
pöydälle. Toinen noppa antaa nelosen, toinen kaksi.

ORVOKKI

Kävelen tohon rantaan. Katselen kun
Huvilateltaa puretaan.

Keittäjä puistelee päätään ja nousee, jatkaa luuttuamista.

Tämä kohta on käsikirjoituksen alkupuolella ja siinä käy ilmi, että Orvokilla on paatuneita (ja hieman kyseenalaisia) tapoja päivittäisten tottumustensa suhteen. Orvokki menee lukion ruokalaan ja tajuamme, ettei se tapahdu ensimmäistä kertaa. Pinnalta katsottuna tämä on Orvokille tarveleimaava paikka. Hän syö maksamatta ruoasta, vaikka näimme aiemmin hänen saavan rahaa äidiltään. Miksi hän tekee näin, katsoja ei tässä

vaiheessa tiedä. Tämä on hänen pikku rutiininsa, joka ei ole jäänyt huomaamatta keittäjättäreltä.

Halusin Orvokin menevän lukion ruokalaan enemmänkin henkisistä kuin fyysisistä (eli nälän) syistä. Syvimmissä motiiveissaan hän kaipaa vielä aikaan, jolloin kävi koulua koska oli pakko. Orvokki haluaisi olla samanlainen kuin päivästä toiseen tunneilla maleksivat lukiolaiset. Valinnanvapauden puuttuessa rutiininomainen elämä tuntuu helpommalta, kun toiminta on ulkoa päin saneltua. Siksi hän viettää aikaa ruokalassa ja viihtyy siellä pidempään kuin koululaiset itse. On tietenkin mahdollista, että tämän tyyppiset motiivit jäävät vain käsikirjoittajan pään sisään, sillä niillä ei ole valtavaa toiminnallista merkitystä.

4.1.2 Kohtausesimerkki 2: Tatuointiliike

EXT./INT. KATU/TATUOINTILIIKE - ILTAPÄIVÄ

Orvokki talsii katua ja ohittaa tatuointiliikkeen ikkunan. Näkee että sisällä liikkeessä istuu Kare, joka tekee juuri tatuointia PRÄTKÄMIEHEN, 45 olkavarteen.

Orvokki empii hetken ja vilkaisee ympärilleen. Viereisen lahjatarvikeliiikkeen ikkunassa on pieniä patsaita, jotka esittävät sammakoita hassuissa hatuissa. Orvokki tuijottaa niitä hetken.

Orvokki astuu sisään ja tervehtii Kareä, joka hymyilee takaisin.

KARE

Tässä menee vielä vähän aikaa. Istu alas.

INT. TATUOINTILIIKE - HETKEÄ MYÖHEMMIN

Orvokki makaa tatuointipöydällä vatsallaan. Kare tekee hänen alaselkäänsä pientä kuvaa, sammakkoa jolla on suussa savukeholkki ja naamallaan viettelevä ilme. Orvokki värisee kun neula läpäisee hänen ihonsa.

KARE

Olitsä sitten kauan harkinnut just
tätä?

ORVOKKI

Se tuli mulle unessa.

KARE

No, kyllä se tähän istuu.

INT. TATUOINTILIIKE - HETKEÄ MYÖHEMMIN

Tatuointi on saatu valmiiksi. Orvokki istuu pöydällä ja
pitelee sidettä selkäänsä vasten.

KARE

Anna mä vielä kuvaan sen.

Kare kiertää Orvokin selän taa kameran kanssa.

KARE

Nosta paitaa vähän.

Orvokki nostaa paitaa ja siirtää sidettä.

ORVOKKI

Mä muistin just että mun lompakko
jäi kotiin. Mä en voi nyt maksaa
vielä tätä.

Kare tulee Orvokin eteen ja katsoo tätä läheltä.

KARE

Meidän täytyy varmaan sitten lähteä
hakemaan sitä lompakkoa.

Tatuointiliikkeessä työskentelevä Kare saa Orvokin asiakkaakseen. Tilanne, jossa Orvokki otattaa tatuoinnin hetken mielenjohteesta, on luonnollisesti suuntaa antava, sillä Orvokki ei niinkään halua tatuointia, vaan Karen kosketusta. Katsoja voi siis olettaa jotain tapahtuvan

heidän välillään tästä alkaen. Tatuointiliikkeestä saa tarvittaessa hyvin latautuneen paikan, koska tatuoinnin tekemiseen liittyy kahden ihmisen fyysinen kosketus, jossa toinen on kirjaimellisesti toisen iholla. Tatuoinnin tekemiseen liittyy lisäksi edelleen ehkä jonkinlainen ”merimieheyden” ja villin elämän myytti, joka tässä tapauksessa saa pönkittää Karen hahmon karskia ja renttua olemusta.

Kohtauspaikka ja sen tuoma tilanne on myös fyysisellä tavalla rajattu. Orvokki on alisteinen Karelle, makaa vatsallaan tatuointipöydällä ja ei voi liikkua. Kun hän on selkä paljaana Karen (ja tämän terävän tatuointikoneen) alla, hän antautuu hetkeksi tämän tahdolle.

4.1.3 Kohtausesimerkki 3: Tirkistelyä

EXT. KAREN TALO - SEURAAVA PÄIVÄ

Orvokki on Karen ulko-ovella ja painaa summeria.

KARE (O.S)

Joo?

ORVOKKI

Se on mä, Orvokki. Avaa ovi. Mulla on... Mä haluaisin puhua.

Summerin kohinasta kuuluu epämääräistä rutinaa, joka katkeaa. Orvokki odottaa.

Hetken kuluttua rappuun syttyy valo. Portaita alas astelee vanhempi vieras MIES, 65 joka avaa oven ja vilkaisee mennessään Orvokkia. Orvokki luikahtaa sisään.

INT. KAREN TALO. RAPPUKÄYTÄVÄ/KAREN ASUNTO - HETKEÄ MYÖHEMMIN

Orvokki kiipeää portaita kolmanteen kerrokseen Karen ovelle. Orvokki on painamaisillaan ovikelloa, mutta pysähtyy kuuntelemaan sisältä kuuluvaa ääntä.

Orvokki raottaa postiluukkua, jolloin näkee Karen ja tatuointiliikkeen naisen sisällä asunnossa. He suutelevat. Kare hamuaa kädellään naisen paidan alle. Orvokki jähmettyy. Hän päästää irti postiluukusta.

Tässä kohtauksessa Orvokki saa nähdä omin silmin, että Kare ei ole hänelle niin uskollinen kun hän toivoisi. Tämä pieni kohta on sijoitettu pääsytään rajattuun paikkaan. Orvokki pääsee sattuman kautta lukitusta ovesta rappukäytävään ja ääniä kuullessaan katsoo postiluukusta. Orvokki näkee haluamattaan liikaa, eikä kukaan tiedä että hän katselee. Postiluukusta katseleminen on ehkä kulunut tirkistelyn muoto, mutta tässä tapauksessa Orvokin tarkoitus on pikemminkin saada Kare puhumaan kanssaan. Se mitä hän näkee asunnon sisällä tapahtuvan, on hänelle epämiellyttävä yllätys.

4.2 Käytännön huomioita

Tehdessäni *Orvokin* ensimmäistä versiota en ollut vielä päättänyt valita paikkojen dramaturgiaa opinnäytetyön tutkimusosan kohteeksi. Tutkimus ei siis alunperin vaikuttanut kohtauspaikkavalintoihini. Työn edetessä aloin kuitenkin kiinnittää enemmän huomiota siihen, mihin kohtaukseni sijoitan. Jos halusin kirjoittaa esimerkiksi kahden ihmisen kohtaamisen, joka olisi voinut sijoittua minne vain, aloin miettiä mahdollisimman kiinnostavia ratkaisuja. Hylkäsin ensimmäisen ns. automaattisen idean ja aloin miettiä kohtauspaikkaa tietoisemmin.

Halusin myös erottaa paikan tyyllilliset seikat (esim. lavastustaiteelliset ratkaisut) paikan dramaturgiasta. Kun käsikirjoittaja aloittaa työstää käsikirjoitusta elokuvaan, hän kantaa yleensä päässään selkeää mielikuvaa siitä, miltä tapahtumapaikat näyttävät. Mutta tuotantovaiheessa esimerkiksi henkilöhahmon koti ja sen sisustus on ohjaajan, lavastajan ja kuvaajan vastuulla. Tyyliseikat eivät kuulu käsikirjoittajalle enää siinä vaiheessa, kun etsitään kuvauspaikkoja. Siksi on käytettävä käsikirjoittamisen keinoja, eli annettava henkilön ja paikan suhteelle sisältö sekä merkitys jo käsikirjoituksessa.

5 YHTEENVETO

Kun pohdin aihevalintaani aloittaessani paikkojen dramaturgiaa koskevaa lopputyötutkimusta, epäroin aluksi onko aihe liian epäkäytännöllinen ja jopa vaikea. Olihan selvää että kirjallisuutta aiheesta ei ole paljon, eli joudun luovimaan oman pohdiskeluni varassa sekä tekemään itse johtopäätöksiä, joita kukaan ei voi todistaa oikeiksi eikä vääriksi. Päätin aloittaa lopulta työn luvusta neljä eli dramaturgisesta jaottelusta. Kirjoittaessani huomasin työn etenevän yllättävän sulavasti ja kiinnostuin pikkuhiljaa ajattelemaan elokuvaa tästä tulokulmasta. Kohtausten analysointi paikkojen dramaturgian kantilta toi paljon uusia ajatuksia siitä, miten alusta loppuun asti mietitty taiteenlaji elokuva on, mutta samalla siihen sisältyy suuri annos sattumanvaraisuutta sekä tulkinnanvapautta.

Paikkojen dramaturgia on mielestäni helpottava työkalu käsikirjoittajalle, mutta se ei ole mikään pakollinen kehys, jonka läpi kirjoittajan on työstettävä jokaista kohtausratkaisua. Kohtauksia voi kirjoittaa miettimättä sen suuremmin sitä, mitä draamallista sisältöä paikka voi tuoda kohtaukseen. Paikan sisältö voi kuitenkin olla olemassa kaiken aikaa, vaikka kirjoittaja ei olisikaan aktiivisesti tuonut sitä esille. Tämä siksi, että, kuten jo aiemmin mainitsin, katsojalla on lopussa aina oma päänsä ja ymmärryksensä, joka luo oman tulkinnallisen kokonaisuutensa.

Työssäni onnistuin mielestäni tuomaan paikkojen dramaturgiaan käytännönläheisyyttä. Ihmiset, joilla olen luetuttanut työtäni, ovat kommentoineet että tekstin pystyi sisäistämään esimerkkien kautta hyvin ja ne tekivät siitä mielenkiintoisen, vaikkei omaisi kokemusta elokuvan analysoinnista. Ongelmia koin lähinnä omassa päässäni, kun epäroin aika ajoin sitä, onko mahdollista kirjoittaa päättötyötään nojaamatta juurikaan lähdekirjallisuuteen. Kirjallisuuden sijaan olen valinnut lähteikseni elokuvat ja niiden taiteelliset ratkaisut, jotka ohjaaja on tehnyt kunkin elokuvan kohdalla. Tämä on ollut antoisaa joskin vaikeaa, sillä tutkimustapa on jättänyt paljon tilaa omalle tulkinnalle.

Koin tämän tyypin tutkimustyön itselleni ammatillisesti hyödylliseksi. Oppiminen ja edistymisen elokuvakerronnan saralla on niin epäkonkreettista ja vaikeasti mitattavissa, että oppimisen tunnetta ja ahaa-elämyksiä on yleensä vaikea saada. Luottamus omaan analysointikykyyn kasvoi kuitenkin työtä tehdessä. Neljän vuoden aikana saadut opit elokuvakerronnasta ja elokuvan dramaturgisesta sisällöstä tuntuivat olleen ainakin jossain määrin hyödyksi, kun pistin ne työssäni testiin.

Uskon että opinnäytetyötäni paikkojen dramaturgiasta voitaisiin käyttää opetustarkoituksissa. Dramaturgisten paikkojen jaottelua käyttäen voisi esimerkiksi teettää kirjoitusharjoituksia, joissa kohtausten dramaturgisen sisällön luominen aloitettaisiin paikkaa miettimällä. Tämä voisi olla virkistävä tuulahdus kirjoittajan päälle. Se voisi siirtää fiktiiviset henkilöt pois ainaiselta kotisohvalta, ulos maailmaan.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Bacon, Henry 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Ball, Alan. Imdb Trivia. [WWW-dokumentti]

<<http://www.imdb.com/title/tt0248654/trivia>> (luettu 16.9.07).

Bethesda. Suihkulähde New Yorkin keskuspuisto. [WWW-dokumentti]

<http://en.wikipedia.org/wiki/Bethesda_Fountain> (luettu 1.10.07).

Cohn, Dorrit 2006. Fiktion mieli. Helsinki: Gaudeamus.

McKee, Robert 1997. Story – Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. USA: Harper Collins.

Kesey, Ken 1962. One Flew Over the Cuckoo's Nest. USA: Signet.

Korhonen, Kuisma 2001. Kirjallisuudentutkimuksen alue. Teoksessa

Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä. Toimittanut Alanko, Outi ja Käkälä-Puumala, Tiina. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 11-39.

Rimmon-Kenan, Shlomith 1991. Kertomuksen poetiikka. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Elokuvat ja tv-sarjat

Ace Ventura – Luonto kutsuu (Ace Ventura – When Nature Calls), USA 1995. Ohj. Steve Oedekerk.

Angels in America (Angels in America), USA 2003. Tv-sarja. Ohj. Mike Nichols.

Annie Hall (Annie Hall), USA 1977. Ohj. Woody Allen.

Elämä on ihanaa (As Good as It Gets) USA 1997. Ohj. James L. Brooks.

Forrest Gump (Forrest Gump), USA 1994. Ohj. Robert Zemeckis.

Kuin raivo härkä (Raging Bull), USA 1980. Ohj. Martin Scorsese.

Lost in Translation (Lost in Translation) , USA/ Japan 2004. Ohj. Sofia Coppola.

Manhattan (Manhattan) USA, 1979. Ohj. Woody Allen.

Monster's Ball (Monster's Ball) USA/ Canada 2002. Ohj. Marc Forster.

Mullan alla (Six Feet Under), USA, 2001. Tv-sarja. Ohj. Alan Ball.

Paris, Texas (Paris, Texas), Ranska/Länsi-Saksa 1984. Ohj. Wim Wenders.

Speed – Kuoleman kyydissä (Speed), USA 1994. Ohj. Jan de Bont.

Yksi lensi yli käenpesän (One Flew Over the Cuckoo's Nest), USA 1975. Ohj. Milos Forman.